

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2002年11月25日

出 願 番 号

Application Number:

特願2002-340887

[ST.10/C]:

[JP2002-340887]

出 願 人

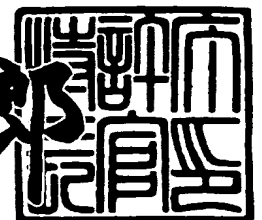
Applicant(s):

セイコーエプソン株式会社

2003年 6月 6日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

太田 信一郎



出証番号 出証特2003-3044392

【書類名】 特許願

【整理番号】 J0095389

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 7/02

【発明者】

 【住所又は居所】 長野県諏訪市大和3丁目3番5号 セイコーエプソン株式会社内

 【氏名】 山下 洋子

【特許出願人】

 【識別番号】 000002369

 【氏名又は名称】 セイコーエプソン株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100095728

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 上柳 雅誉

 【連絡先】 0 2 6 6 - 5 2 - 3 1 3 9

【選任した代理人】

 【識別番号】 100107076

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 藤網 英吉

【選任した代理人】

 【識別番号】 100107261

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 須澤 修

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 013044

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0109826

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 その表面側で遊技球が移動可能に構成された遊技盤と、前記遊技盤の表面側に向けて前記遊技球を打ち出す打出し部および当該遊技盤の表面を移動させられた当該遊技球を入賞可能に当該遊技盤に配置される遊技部品を有する遊技機構とを備えた遊技機であって、

前記遊技機構は、仮想水平面に対する前記遊技盤における前記表面の傾斜角度が所定角度を超える状態で第 1 のゲームを遊技可能な第 1 の遊技可能状態と、前記傾斜角度が前記所定角度以下の状態で第 2 のゲームを遊技可能な第 2 の遊技可能状態とを少なくとも切り替え可能に構成されている遊技機。

【請求項 2】 前記遊技盤と前記遊技機構とを含む遊技機本体についての設置姿勢の切替えによる前記傾斜角度の変更、および当該切替えの前後に亘る設置姿勢での当該遊技機本体の保持を可能に構成された姿勢切替保持機構を備えている請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 前記遊技可能状態を切り替える旨の制御命令を入力したときに前記姿勢切替保持機構に対して前記遊技機本体の設置姿勢を切り替えさせる第 1 の制御部を備えている請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】 前記遊技機構は、前記第 1 の遊技可能状態において前記第 1 のゲーム用の前記遊技部品を前記遊技盤における第 1 の所定位置に配置して保持する第 1 の保持部と、前記第 2 の遊技可能状態において前記第 2 のゲーム用の前記遊技部品を前記遊技盤における第 2 の所定位置に配置して保持する第 2 の保持部とを備えている請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】 前記第 1 の遊技可能状態に切り替える旨の制御命令を入力したときに前記第 1 の保持部に対して前記第 1 のゲーム用の遊技部品を前記第 1 の所定位置に配置させると共に、前記第 2 の遊技可能状態に切り替える旨の制御命令を入力したときに前記第 2 の保持部に対して前記第 2 のゲーム用の遊技部品を前記第 2 の所定位置に配置させる第 2 の制御部を備えている請求項 4 記載の遊技機。

【請求項 6】 前記第 1 のゲーム用の画像についての第 1 の画像データおよび前記第 2 のゲーム用の画像についての第 2 の画像データを記憶する記憶部と、前記各ゲーム用の画像を表示する画像表示部と、前記第 1 の遊技可能状態において前記第 1 の画像データに基づく前記第 1 のゲーム用の画像を前記画像表示部に表示させると共に前記第 2 の遊技可能状態において前記第 2 の画像データに基づく前記第 2 のゲーム用の画像を当該画像表示部に表示させる表示制御部とを備えている請求項 1 から 5 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、その表面側で遊技球が移動可能に構成された遊技盤と、遊技球を打ち出す打出し部および遊技球を入賞可能に遊技盤に配置される遊技部品を有する遊技機構とを備えた遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

パチンコは手軽に楽しめる娯楽として、従来から多くの人々に親しまれている。近年では、遊技用画像を表示する画像表示装置を遊技盤に組み込んだパチンコ台や、遊技用画像を見易くするために画像表示装置を遊技盤とは別体に構成したパチンコ台（一例として、特開 2 0 0 2 - 2 8 2 4 9 3 号公報に開示されているパチンコ遊技機（1））などの様々なタイプのパチンコ台が開発されている。こうした状況下のため、パチンコ愛好家は、好みのパチンコ台で遊技を楽しむことが可能となっている。

【0003】

【特許文献 1】

特開 2 0 0 2 - 2 8 2 4 9 3 号公報

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、この従来のパチンコ台には、以下の問題点がある。すなわち、パチンコ台は、通常パチンコホールにのみ設置されている。したがって、パチンコ台

で遊技するためには、当然のことながらパチンコホールに足を運ぶ必要がある。一方、パチンコ愛好家は、家庭でも気軽にパチンコ台で遊技を楽しみたいという願望を持っている。しかしながら、このパチンコ台は、パチンコホールにおいて島状に設置することを前提にしてパチンコホール専用とその筐体等が形成されている。このため、パチンコ台を一般家屋に設置することが困難な結果、従来のパチンコ台には、パチンコ愛好家の願望を満たすことができないという問題点がある。この場合、筐体等を一般家屋に設置可能に家庭用パチンコ台を構成する方法も考えられる。しかし、この家庭用パチンコ台では、家庭用の遊技機としては大型かつ比較的高価であり、しかも、パチンコしか遊技することができない。したがって、たとえ愛好家自身が遊技を楽しむことができたとしても、パチンコ以外のゲームを楽しみたい子供を含む家族全員を楽しませることが困難なため、この家庭用パチンコ台の購入に際して愛好家以外の家族の支持を得ることは難しい。したがって、この方法を採用するのは困難である。

【 0 0 0 5 】

本発明は、かかる問題点に鑑みてなされたものであり、1台で複数の遊技を楽しむ得る遊技機を提供することを主目的とする。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成すべく本発明に係る遊技機は、その表面側で遊技球が移動可能に構成された遊技盤と、前記遊技盤の表面側に向けて前記遊技球を打ち出す打出し部および当該遊技盤の表面を移動させられた当該遊技球を入賞可能に当該遊技盤に配置される遊技部品を有する遊技機構とを備えた遊技機であって、前記遊技機構は、仮想水平面に対する前記遊技盤における前記表面の傾斜角度が所定角度を超える状態で第1のゲームを遊技可能な第1の遊技可能状態と、前記傾斜角度が前記所定角度以下の状態で第2のゲームを遊技可能な第2の遊技可能状態とを少なくとも切り替え可能に構成されている。

【 0 0 0 7 】

また、本発明に係る遊技機は、上記の遊技機において、前記遊技盤と前記遊技機構とを含む遊技機本体についての設置姿勢の切替えによる前記傾斜角度の変更

、および当該切替えの前後に亘る設置姿勢での当該遊技機本体の保持を可能に構成された姿勢切替保持機構を備えている。

【 0 0 0 8 】

また、本発明に係る遊技機は、上記の遊技機において、前記遊技可能状態を切り替える旨の制御命令を入力したときに前記姿勢切替保持機構に対して前記遊技機本体の設置姿勢を切り替えさせる第 1 の制御部を備えている。

【 0 0 0 9 】

さらに、本発明に係る遊技機は、上記の遊技機において、前記遊技機構は、前記第 1 の遊技可能状態において前記第 1 のゲーム用の前記遊技部品を前記遊技盤における第 1 の所定位置に配置して保持する第 1 の保持部と、前記第 2 の遊技可能状態において前記第 2 のゲーム用の前記遊技部品を前記遊技盤における第 2 の所定位置に配置して保持する第 2 の保持部とを備えている。

【 0 0 1 0 】

また、本発明に係る遊技機は、上記の遊技機において、前記第 1 の遊技可能状態に切り替える旨の制御命令を入力したときに前記第 1 の保持部に対して前記第 1 のゲーム用の遊技部品を前記第 1 の所定位置に配置させると共に、前記第 2 の遊技可能状態に切り替える旨の制御命令を入力したときに前記第 2 の保持部に対して前記第 2 のゲーム用の遊技部品を前記第 2 の所定位置に配置させる第 2 の制御部を備えている。

【 0 0 1 1 】

また、本発明に係る遊技機は、上記の遊技機において、前記第 1 のゲーム用の画像についての第 1 の画像データおよび前記第 2 のゲーム用の画像についての第 2 の画像データを記憶する記憶部と、前記各ゲーム用の画像を表示する画像表示部と、前記第 1 の遊技可能状態において前記第 1 の画像データに基づく前記第 1 のゲーム用の画像を前記画像表示部に表示させると共に前記第 2 の遊技可能状態において前記第 2 の画像データに基づく前記第 2 のゲーム用の画像を当該画像表示部に表示させる表示制御部とを備えている。

【 0 0 1 2 】

【発明の実施の形態】

以下、添付図面を参照して、本発明に係る遊技機の好適な実施の形態について説明する。

【0013】

最初に、遊技機1の構成について、図面を参照して説明する。

【0014】

遊技機1は、遊技機本体W（図7参照）の設置姿勢を切替え可能に形成されて、各設置姿勢にそれぞれ対応する例えばパチンコゲーム（第1のゲーム）およびピンボールゲーム（第2のゲーム）の2種類のゲームを遊技可能に構成されている。具体的には、遊技機1は、図3に示すように、遊技盤2（図1参照）、遊技機構3、制御ユニット4、姿勢切替保持機構5、表示ユニット6および球払出し機構（図示せず）を備えている。この場合、遊技盤2、遊技機構3、制御ユニット4および表示ユニット6は、遊技機本体Wに收容されている。また、球払出し機構は、遊技機本体Wおよび基体部F（図7参照）の両者に二分されて収納されている。

【0015】

遊技盤2は、図1に示すように、全体として正面視が矩形に形成されている。また、遊技盤2には、図4に示すように、複数の孔H、H・・・が形成されている。これらの孔H、H・・・は、図1に示す複数の釘35a、35a・・・、スタートチャッカー35b、大入賞口（アタッカー）35c、入賞口35d、35dおよび枠部材36などのパチンコゲーム用の遊技部品（第1のゲーム用の遊技部品）の各先端側と、図2に示す複数のバンパー37a、37a・・・、フリッパー37b、37bおよび枠部材38、38、38などのピンボールゲーム用の遊技部品（第2のゲーム用の遊技部品）の各先端側とを盤面（表面）2aの前方に突出配置させる機能を有している。この場合、図4～6に示すように、各遊技部品が遊技盤2の裏面側に後退した際には各遊技部品の先端部が各孔Hを閉塞する。また、図1に示すように、遊技盤2の中央部には、例えばパチンコゲーム用の画像（第1のゲーム用の画像）Gを表示可能な表示ユニット6が配設されている。さらに、遊技盤2の正面には、透明なガラス21aがはめ込まれた扉21が配設されている。この場合、同図に示すように、扉21の左下側には、遊技するゲームを

選択するためのゲーム選択スイッチ S W 1、および遊技を開始する際に操作するゲーム開始スイッチ S W 2 が配設されている。

【 0 0 1 6 】

遊技機構 3 は、図 3 に示すように、打出し機構（打出し部） 3 1、3 2、移動機構 3 3 および上記した各遊技部品を備えて構成されている。打出し機構 3 1 は、パチンコゲーム用の遊技球を遊技盤 2 の盤面 2 a 側に向けて打ち出し可能に構成されて、遊技盤 2 の裏面側に配設されている。また、打出し機構 3 2 は、ピンボールゲーム用の遊技球を盤面 2 a 側に向けて打ち出し可能に構成されて、遊技盤 2 の裏面側に配設されている。移動機構 3 3 は、図 4 ～ 6 に示す移動板 3 3 a、3 3 b、3 3 c と、移動板 3 3 a、3 3 b、3 3 c を駆動する駆動部（図示せず）とを備えて構成されている。移動板 3 3 a は、移動板 3 3 b と共に本発明における第 1 の保持部を構成し、図 4 に示すように、釘 3 5 a、スタートチャッカー 3 5 b（図 1 参照）、入賞口 3 5 d、3 5 d および枠部材 3 6（図 1 参照）が固定されて構成されている。また、移動板 3 3 b は、図 5 に示すように、大入賞口 3 5 c が固定されて構成されている。移動板 3 3 c は、本発明における第 2 の保持部に相当し、図 6 に示すように、複数のバンパー 3 7 a、3 7 a ・ ・ ・、フリッパー 3 7 b、3 7 b（図 2 参照）および枠部材 3 8、3 8、3 8（図 2 参照）が固定されて構成されている。ここで、各移動板 3 3 a、3 3 b、3 3 c は、遊技盤 2 の裏側にそれぞれ配設されて、駆動部によって遊技盤 2 の裏側における前後方向（遊技盤 2 の裏側に接近する方向および遊技盤 2 の裏側から離間する方向）に移動させられる。この場合、図 4 ～ 6 に示すように、移動板 3 3 a、3 3 b（または 3 3 c）が前方にそれぞれ移動させられたときに、各移動板 3 3 a、3 3 b（または 3 3 c）に固定されている各遊技部品は、その各先端側が盤面 2 a の前方に突出配置させられると共にその突出状態を保持される。駆動部は、制御ユニット 4 によって出力された制御信号に従って移動板 3 3 a、3 3 b（または 3 3 c）を駆動させる。

【 0 0 1 7 】

制御ユニット 4 は、図 3 に示すように、主制御部 4 1 と、主制御部 4 1 の動作プログラムなどを記憶する主記憶部 4 2 とを備えて構成されている。主制御部 4

1 は、本発明における第 1 の制御部および第 2 の制御部に相当し、遊技機構 3、姿勢切替保持機構 5 および表示ユニット 6 を統括的に制御する。この場合、主制御部 4 1 は、ゲーム選択スイッチ S W 1 によってパチンコゲームを選択する旨の制御信号（遊技可能状態を切り替える旨の制御命令）が出力されたときには、その指示に従い、図 7 の左上図に示すように、仮想水平面に対する遊技機本体 W の遊技盤 2 における盤面 2 a の傾斜角度（以下、「盤面 2 a の傾斜角度」ともいう）が 9 0 度（または、ほぼ 9 0 度。以下、「パチンコゲーム用の傾斜角度」ともいう）となるように姿勢切替保持機構 5 に対して遊技機本体 W の設置姿勢を切り替えさせると共に、遊技機構 3 の移動機構 3.3 に対してパチンコゲーム用の各遊技部品を遊技盤 2 における所定の位置（本発明における第 1 の所定位置）に配置（突出）させる。一方、ゲーム選択スイッチ S W 1 によってピンボールゲームを選択する旨の制御信号が出力されたときには、主制御部 4 1 は、その指示に従い、図 7 の左下図に示すように、盤面 2 a の傾斜角度が 6 度程度から 7 度程度までの範囲内（以下、「ピンボールゲーム用の傾斜角度」ともいう）となるように姿勢切替保持機構 5 に対して遊技機本体 W の設置姿勢を切り替えさせると共に、移動機構 3.3 に対してピンボールゲーム用の遊技部品を遊技盤 2 における所定の位置（本発明における第 2 の所定位置）に配置（突出）させる。

【 0 0 1 8 】

また、主制御部 4 1 は、ゲーム開始スイッチ S W 2 が操作された際には、選択されたパチンコゲームまたはピンボールゲームに合致する動作モードとなるように遊技機構 3 および表示ユニット 6 を制御する。具体的には、主制御部 4 1 は、パチンコゲームが遊技されている状態では、入賞口 3 5 d に遊技球が入賞した際に球払出し機構に対して所定数の遊技球を払い出させる。また、主制御部 4 1 は、スタートチャッカー 3 5 b に遊技球が入賞した際には、抽選を実行する。この際に、大当たりが発生したときには、主制御部 4 1 は、遊技機構 3 に対して大入賞口 3 5 c を開扉させ、大入賞口 3 5 c に遊技球が入賞したときには球払出し機構に対して所定数の遊技球を払い出させる。さらに、主制御部 4 1 は、抽選や大当たりなどの遊技状態に応じてコマンド C を出力することによって各種の画像 G を表示ユニット 6 に表示させる。

【0019】

一方、ピンボールゲームが遊技されている状態では、主制御部41は、遊技機構3に対してバンパー37a, 37a・・・を作動させる。また、主制御部41は、バンパー37a, 37a・・・に遊技球が衝突（本発明における入賞に相当する）した際に各バンパー37a毎に予め規定された点数を加算して得点を算出すると共に、その得点を表すピンボールゲーム用の画像（第2のゲーム用の画像）Gを表示させるためのコマンドCを表示ユニット6に出力する。

【0020】

姿勢切替保持機構5は、図7に示すように、姿勢切替部51、支持部52およびスクリュージャッキ53を備え、遊技機本体Wを保持可能に構成されている。姿勢切替部51および支持部52は、各々の一端部が基体部Fに取り付けられると共に、各々の他端部が遊技機本体Wに取り付けられている。スクリュージャッキ53は、例えば電動タイプのジャッキであって、同図に示すように、本体部が基体部Fの所定の位置に取り付けられると共に、中心軸の先端部が姿勢切替部51に取り付けられている。この場合、スクリュージャッキ53は、モータの回転によって中心軸の先端部側の長さを伸縮することで姿勢切替部51を作動させる。この姿勢切替保持機構5では、主制御部41によって制御信号が出力された際には、スクリュージャッキ53が制御信号に従って姿勢切替部51を作動させ、盤面2aの傾斜角度がパチンコゲーム用の傾斜角度またはピンボールゲーム用の傾斜角度となるように遊技機本体Wの設置姿勢を切り替えると共に、切替え前後に亘る設置姿勢での遊技機本体Wを保持する。なお、図1に示すように、基体部Fの正面パネルには、打出し機構31による遊技球の打出しをコントロールする操作ハンドル31a、および払い出された遊技球を貯留する球受け31b, 31bが取り付けられている。

【0021】

表示ユニット6は、図3に示すように、液晶パネル61、表示制御部62、RAM63、表示手順データ記憶部64、VRAM65および画像データ記憶部66を備えて構成されている。液晶パネル61は、本発明における画像表示部に相当し、表示制御部62によって出力された表示用画像データDgに基づいて各種

画像Gを表示する。表示制御部62は、制御ユニット4の主制御部41_Wによって出力されたコマンドCに従って各種画像表示処理を実行することにより、画像Gなどを表示させるための表示用画像データD_gを生成して液晶パネル61に出力する。RAM63は、表示制御部62の演算結果などを一時的に記憶する。表示手順データ記憶部64は、表示用画像データD_gの生成時に使用する画像データの指定、画像を表示させる表示画面上の位置および表示時間の指定などが記述された表示手順データD_sや、表示制御部62の動作プログラムなどを記憶する。VRAM65は、表示制御部62によって生成される表示用画像データD_gを記憶する。画像データ記憶部66は、本発明における記憶部に相当し、各ゲーム毎の表示用画像データD_gを生成するための各種画像データD_p、D_p（数字などの画像データ）を記憶する。この場合、この遊技機1では、パチンコゲームおよびピンボールゲームの2種類のゲームを遊技可能に構成されているため、画像データ記憶部66は、パチンコゲームに関する画像データ（第1の画像データ）D_pと、ピンボールゲームに関する画像データ（第2の画像データ）D_pとを記憶している。

【0022】

次に、遊技機1の動作について、図面を参照して説明する。なお、初期状態において、図7の左下図に示すように、遊技盤2における盤面2aの傾斜角度がピンボールゲーム用の傾斜角度であったものとする。

【0023】

まず、パチンコゲームを遊技する際には、ゲーム選択スイッチSW1を操作して、パチンコゲームを選択する。この際に、ゲーム選択スイッチSW1が制御信号を出力し、主制御部41が、その制御信号に従い、盤面2aの傾斜角度がパチンコゲーム用の傾斜角度となるように遊技機本体Wの設置姿勢を切り替える旨の制御信号を姿勢切替保持機構5に出力する。次いで、姿勢切替保持機構5が、主制御部41によって出力された制御信号に従い、図7に示す矢印A1、A2、A3の順序で、設置姿勢を切り替える。続いて、主制御部41は、ピンボールゲーム用の遊技部品を遊技盤2における所定の位置から後退させる旨の制御信号を遊技機構3の移動機構33に出力する。次に、移動機構33は、主制御部41によ

って出力された制御信号に従い、図 6 の左図に示すように、移動板 3 3 c に固定されているバンパー 3 7 a, 3 7 a . . . 、フリッパー 3 7 b, 3 7 b (図示せず) および枠部材 3 8, 3 8, 3 8 (図示せず) の各々の先端面と遊技盤 2 の盤面 2 a とが面一となるように、移動板 3 3 c を後方に移動させる。これにより、バンパー 3 7 a, 3 7 a . . . 、フリッパー 3 7 b, 3 7 b および枠部材 3 8, 3 8, 3 8 がそれぞれ後退させられて各々の先端部によって遊技盤 2 の孔 H, H . . . が閉塞される。

【 0 0 2 4 】

次いで、主制御部 4 1 は、パチンコゲーム用の遊技部品を遊技盤 2 における所定の位置に配置 (突出) させる旨の制御信号を移動機構 3 3 に出力する。続いて、移動機構 3 3 は、主制御部 4 1 によって出力された制御信号に従い、図 4 の左図に示すように、釘 3 5 a、スタートチャッカー 3 5 b、入賞口 3 5 d および枠部材 3 6 (図示せず) の各先端部が遊技盤 2 の盤面 2 a から突出するように移動板 3 3 a を前方に移動させると共に、図 5 の左図に示すように、大入賞口 3 5 c の先端部が盤面 2 a から突出するように移動板 3 3 b を前方に移動させる。これにより、図 1 に示すように、釘 3 5 a、スタートチャッカー 3 5 b、大入賞口 3 5 c、入賞口 3 5 d および枠部材 3 6 が遊技盤 2 の盤面 2 a における所定位置に配置させられて、遊技機構 3 がパチンコゲームを遊技可能な状態に切り替えられる。

【 0 0 2 5 】

次に、ゲーム開始スイッチ S W 2 を操作する。これに応じて、制御ユニット 4 の主制御部 4 1 が表示ユニット 6 に対して例えば図 1 に示す初期状態のパチンコゲーム用の画像 G を表示させるためのコマンド C を出力する。次いで、表示ユニット 6 の表示制御部 6 2 が、コマンド C に従って画像表示処理を実行する。この画像表示処理では、表示制御部 6 2 は、コマンド C によって指定された表示手順データ D s を表示手順データ記憶部 6 4 から読み出す。次に、表示制御部 6 2 は、その表示手順に従って表示用画像データ D g の生成に必要な画像データ D p, D p . . . を画像データ記憶部 6 6 から読み出して画像データ D p, D p . . . に対応する画像を V R A M 6 5 の仮想面上に仮想的に描画する (画像データ D p を記

憶させる) ことにより、VRAM 6 5 内に表示用画像データ D g を生成する。続いて、表示制御部 6 2 は、VRAM 6 5 内の表示用画像データ D g を液晶パネル 6 1 に出力する。次に、液晶パネル 6 1 が、出力された表示用画像データ D g に基づいてパチンコゲーム用の初期状態の画像 G を表示する。

【 0 0 2 6 】

次に、パチンコゲームの遊技が開始されて遊技球が入賞口 3 5 d に入賞した際には、主制御部 4 1 が、例えば 1 0 個の遊技球を球払出し機構に対して払い出させる。次いで、遊技球がスタートチャッカー 3 5 b に入賞した際には、主制御部 4 1 は、例えば 5 個の遊技球を球払出し機構に対して払い出させると共に抽選を実行する。この際に、主制御部 4 1 は、例えば 1 ～ 9 までの数字がスクロールする抽選状態を表す画像 G を表示させるためのコマンド C を出力する。これに応じて、表示制御部 6 2 が、上記した画像表示処理を実行して表示用画像データ D g を出力することにより、抽選状態を表す画像 G が液晶パネル 6 1 に表示される。続いて、抽選の結果、大当たりが発生した際には、主制御部 4 1 は、大当たりの数字 (例えば数字の「7 7 7」) が点滅する画像で構成された「大当たり」を表す画像 G を表示させるためのコマンド C を表示制御部 6 2 に出力する。これに応じて、表示制御部 6 2 が、画像表示処理を実行して表示用画像データ D g を出力することにより、「大当たり」を表す画像 G が液晶パネル 6 1 に表示される。次に、主制御部 4 1 は、遊技機構 3 に対して大入賞口 3 5 c を例えば 1 5 回だけ開扉させる。

【 0 0 2 7 】

この際に、遊技球が大入賞口 3 5 c に入賞したときには、主制御部 4 1 は、例えば 1 5 個の遊技球を球払出し機構に対して払い出させる。次に、主制御部 4 1 は、大入賞口 3 5 c の開閉 (この例では 1 5 回の開閉) を終了 (大当たりが終了) した際には、大当たりのエンディングを演出するエンディング画像を表示させるためのコマンド C を出力する。これに応じて、表示制御部 6 2 が、画像表示処理を実行して表示用画像データ D g を出力することによってエンディング画像が液晶パネル 6 1 に表示される。この後、スタートチャッカー 3 5 b への入賞の都度、上記の処理が実行される。

【 0 0 2 8 】

次に、パチンコゲームの遊技を終了してピンボールゲームを遊技する際には、ゲーム選択スイッチ S W 1 を操作してピンボールゲームを選択する。これに応じて、ゲーム選択スイッチ S W 1 が制御信号を出力する。次いで、主制御部 4 1 は、制御信号に従って盤面 2 a の傾斜角度がピンボールゲーム用の傾斜角度となるように遊技機本体 W の設置姿勢を切り替える旨の制御信号を姿勢切替保持機構 5 に出力する。続いて、姿勢切替保持機構 5 が、主制御部 4 1 によって出力された制御信号に従い、図 7 に示す矢印 B 1, B 2, B 3 の順序で、遊技機本体 W の設置姿勢を切り替える。次に、主制御部 4 1 は、パチンコゲーム用の遊技部品を遊技盤 2 における所定の位置から後退させる旨の制御信号を移動機構 3 3 に出力する。

【 0 0 2 9 】

次いで、移動機構 3 3 は、主制御部 4 1 によって出力された制御信号に従い、図 4 の右図に示すように、移動板 3 3 a に固定されている釘 3 5 a、スタートチャッカー 3 5 b、入賞口 3 5 d および枠部材 3 6 (図示せず) の各先端面と、遊技盤 2 の盤面 2 a とが面一となるように、移動板 3 3 a を後方 (遊技盤 2 から離間する方向) に移動させると共に、図 5 の右図に示すように、移動板 3 3 b に固定されている大入賞口 3 5 c の先端面と遊技盤 2 の盤面 2 a とが面一となるように、移動板 3 3 b を後方に移動させる。これにより、パチンコゲーム用の各遊技部品がそれぞれ後退させられて遊技盤 2 の孔 H, H ・ ・ が閉塞される。続いて、主制御部 4 1 は、ピンボールゲーム用の遊技部品を遊技盤 2 における所定の位置に配置 (突出) させる旨の制御信号を移動機構 3 3 に出力する。これに応じて、移動機構 3 3 は、図 6 の右図に示すように、移動板 3 3 c に固定されているバンパー 3 7 a, 3 7 a ・ ・ 、フリッパー 3 7 b, 3 7 b (図示せず) および枠部材 3 8, 3 8, 3 8 (図示せず) の各々の先端部が、遊技盤 2 の盤面 2 a から突出するように移動板 3 3 c を前方 (遊技盤 2 に接近する方向) に移動させる。これにより、図 2 に示すように、バンパー 3 7 a, 3 7 a ・ ・ 、フリッパー 3 7 b, 3 7 b および枠部材 3 8, 3 8, 3 8 が遊技盤 2 における所定位置に配置させられて、遊技機構 3 がピンボールゲームを遊技可能な状態に切り替えられる。

【 0 0 3 0 】

次に、ゲーム開始スイッチ S W 2 を操作する。これに応じて、主制御部 4 1 が、初期状態のピンボールゲーム用の画像 G を表示させるためのコマンド C を表示制御部 6 2 に出力する。次いで、表示制御部 6 2 が、上記した画像表示処理を実行して表示用画像データ D g を出力することにより、図 2 に示すように、初期状態のピンボールゲーム用の画像 G が液晶パネル 6 1 に表示される。続いて、ピンボールゲームの遊技が開始されて打出し機構 3 2 によって遊技球が遊技盤 2 における盤面 2 a の奥側（図 2 では上側）に打ち出された際には、遊技球が手前側（図 2 では下側）に向かって盤面 2 a 上を移動する。この際に、遊技球がバンパー 3 7 a に衝突（入賞）したときには、バンパー 3 7 a が遊技球をはね返すと共に得点信号を主制御部 4 1 に出力する。次に、主制御部 4 1 は、得点信号に基づいて得点を算出すると共に、その得点を表す画像 G を表示させるためのコマンド C を表示制御部 6 2 に出力する。次いで、表示制御部 6 2 が上記した画像処理を実行することにより、液晶パネル 6 1 に得点を表す画像 G が表示される。以下、バンパー 3 7 a に遊技球が衝突する都度、上記の処理が実行される。この場合、得点に応じて表示サイズ、図柄の構成および表示色などを変化させることによって画像 G を多彩に変化させることができる。以後、主制御部 4 1 は、ゲーム選択スイッチ S W 1 が操作される毎に、パチンコゲームまたはピンボールゲームを遊技可能な状態に遊技機構 3 を切り替える。

【 0 0 3 1 】

このように、この遊技機 1 によれば、遊技盤 2 における盤面 2 a の傾斜角度がパチンコゲーム用の傾斜角度でパチンコゲームを遊技可能な状態と、盤面 2 a の傾斜角度がピンボールゲーム用の傾斜角度でピンボールゲームを遊技可能な状態とを切り替え可能に遊技機構 3 を構成したことにより、主として大人を対象としたパチンコゲームおよび主として子供を対象としたピンボールゲームの 2 種類のゲームを 1 台の遊技機 1 で遊技することができる。したがって、パチンコ愛好家のみならず、子供を含む家族全員が 1 台の遊技機で十分に楽しむことができる。

【 0 0 3 2 】

また、姿勢切替保持機構 5 が遊技機本体 W の設置姿勢を切り替えることによっ

て盤面 2 a の傾斜角度を変更すると共に切替え前後に亘る設置姿勢での遊技機本体 W を保持することにより、遊技機本体 W を持ち上げたり支えたりすることなく設置姿勢を容易に切り替えることができる。また、この遊技機 1 では、ゲーム選択スイッチ S W 1 によって制御信号が出力されたときに、主制御部 4 1 が姿勢切替保持機構 5 に対して遊技機本体 W の設置姿勢を切り替えさせる。したがって、この遊技機 1 によれば、パチンコゲームを遊技可能な状態とピンボールゲームを遊技可能な状態とをゲーム選択スイッチ S W 1 の操作だけで自動的に切り替えさせることができるため、子供や高齢者であっても確実かつ容易に好みのゲームに切り替えることができる。

【 0 0 3 3 】

また、パチンコゲーム用の遊技部品を遊技盤 2 における所定位置に配置して保持する移動板 3 3 a , 3 3 b と、ピンボールゲーム用の遊技部品を遊技盤 2 における所定位置に配置して保持する移動板 3 3 c とを備えたため、必要とされる多くの遊技部品を予め移動板 3 3 a , 3 3 b , 3 3 c に固定しておくことにより、移動板 3 3 a , 3 3 b , 3 3 c を移動させるだけで遊技部品を所定位置に確実かつ容易に配置することができる。この場合、主制御部 4 1 が、遊技機構 3 に対して、パチンコゲームに切り替える旨の制御信号を入力したときにパチンコゲーム用の遊技部品を所定位置に配置させると共にピンボールゲームに切り替える旨の制御信号を入力したときにピンボールゲーム用の遊技部品を所定位置に配置させることにより、ゲーム選択スイッチ S W 1 の操作だけで遊技部品を所定位置に自動的に配置させることができるため、好みのゲームを遊技可能な状態に短時間で切り替えることができる。また、パチンコゲーム用の画像 G およびピンボールゲーム用の画像 G をそれぞれ表示する液晶パネル 6 1 を備えたことにより、各ゲームに対応する画像を入賞や得点の状態に応じて多彩に表示することができるため、家族全員が一層楽しく遊技することができる。

【 0 0 3 4 】

なお、本発明は、上記した本発明の実施の形態に限定されない。例えば、本発明の実施の形態では、主制御部 4 1 が姿勢切替保持機構 5 に対して遊技機本体 W の設置姿勢を自動切替えする構成を例に挙げて説明したが、遊技機本体 W の設置

姿勢を手動で切り替える構成を採用することもできる。この場合、手動による設置姿勢の切替えに連動して移動板 3 3 a, 3 3 b, 3 3 c を前方または後方に移動させる構成を採用することもできる。また、遊技機本体 W の設置姿勢の切替えに連動させずに移動板 3 3 a, 3 3 b, 3 3 c だけを手動で移動させる構成を採用することもできる。さらに、本発明の実施の形態では、盤面 2 a の傾斜角度が 9 0 度（またはほぼ 9 0 度）のときをパチンコゲームが遊技可能な状態として規定し、盤面 2 a の傾斜角度が 6 度程度から 7 度程度までの範囲内のときをピンボールゲームが遊技可能な状態として規定した例について説明したが、例えば、盤面 2 a の傾斜角度が 4 5 度を超えるときにパチンコゲームを遊技可能な状態として規定すると共に、4 5 度以下のときにピンボールゲームを遊技可能な状態として規定することもできる。

【 0 0 3 5 】

さらに、本発明の実施の形態では、パチンコゲームおよびピンボールゲームの 2 種類のゲームを遊技可能な遊技機 1 を例に挙げて説明したが、遊技可能なゲームの種類や数はこれに限定されず、例えばスマートボールゲームやアレンジボールゲームなどの各種ゲームを遊技機本体 W の設置姿勢に対応させて 2 種類以上遊技可能な遊技機を構成することもできる。また、本発明の実施の形態では、画像表示部を液晶パネル 6 1 で構成した例について説明したが、背面から投射光を投射することによって遊技盤 2 に画像 G を表示可能なプロジェクタ機構で画像表示部を構成することもできる。

【 0 0 3 6 】

【発明の効果】

以上のように、本発明に係る遊技機によれば、遊技盤における表面の仮想水平面に対する傾斜角度が所定角度を超える状態で第 1 のゲームを遊技可能な第 1 の遊技可能状態と、傾斜角度が所定角度以下の状態で第 2 のゲームを遊技可能な第 2 の遊技可能状態とを切り替え可能に遊技機構を構成したことにより、例えば、主として大人を対象とした第 1 のゲームおよび主として子供を対象とした第 2 のゲームの 2 種類のゲームを 1 台の遊技機で遊技することができる。したがって、大人や子供を含む家族全員が 1 台の遊技機で十分に楽しむことができる。

【 0 0 3 7 】

また、姿勢切替保持機構が遊技機本体の設置姿勢を切り替えることによって傾斜角度を変更すると共に切替え前後に亘る設置姿勢での遊技機本体を保持することにより、遊技機本体を持ち上げたり支えたりすることなく設置姿勢を容易に切り替えることができる。

【 0 0 3 8 】

また、遊技可能状態を切り替える旨の制御命令を入力したときに姿勢切替保持機構に対して遊技機本体の設置姿勢を切り替えることにより、第1のゲームを遊技可能な状態と、第2のゲームを遊技可能な状態とを例えば制御命令を出力するゲーム選択スイッチの操作だけで切り替えることができるため、子供や高齢者であっても確実かつ容易に好みのゲームに切り替えることができる。

【 0 0 3 9 】

さらに、第1のゲーム用の遊技部品を遊技盤における第1の所定位置に配置して保持する第1の保持部と、第2のゲーム用の遊技部品を遊技盤における第2の所定位置に配置して保持する第2の保持部とを備えたため、必要とされる多くの遊技部品を予め第1の保持部および第2の保持部に固定しておくことにより、両保持部を移動させるだけで遊技部品を所定位置に確実かつ容易に配置することができる。

【 0 0 4 0 】

また、第1の遊技可能状態に切り替える旨の制御命令を入力したときに第1の保持部に対して第1のゲーム用の遊技部品を第1の所定位置に配置させると共に、第2の遊技可能状態に切り替える旨の制御命令を入力したときに第2の保持部に対して第2のゲーム用の遊技部品を第2の所定位置に配置させることにより、例えば制御命令を出力するゲーム選択スイッチの操作だけで遊技部品を所定位置に自動的に配置させることができるため、好みのゲームを遊技可能な状態に短時間で切り替えることができる。

【 0 0 4 1 】

また、第1のゲーム用の画像および第2のゲーム用の画像を画像表示部に表示することにより、各ゲームに対応する画像を入賞や得点の状態に応じて多彩に表

示することができるため、家族全員が一層楽しく遊技することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の実施の形態に係る遊技機 1 の概略構成を示す正面図である。

【図 2】

ピンボールゲームを遊技可能な状態における遊技機本体 W の平面図である。

【図 3】

遊技機 1 の構成を示すブロック図である。

【図 4】

移動板 3 3 a の移動による遊技部品についての配置切替えを示す遊技盤 2 および移動機構 3 3 の断面図である。

【図 5】

移動板 3 3 b の移動による遊技部品についての配置切替えを示す遊技盤 2 および移動機構 3 3 の断面図である。

【図 6】

移動板 3 3 c の移動による遊技部品についての配置切替えを示す遊技盤 2 および移動機構 3 3 の断面図である。

【図 7】

遊技機本体 W における設置姿勢の切替え状態を示す遊技機 1 の側面図である。

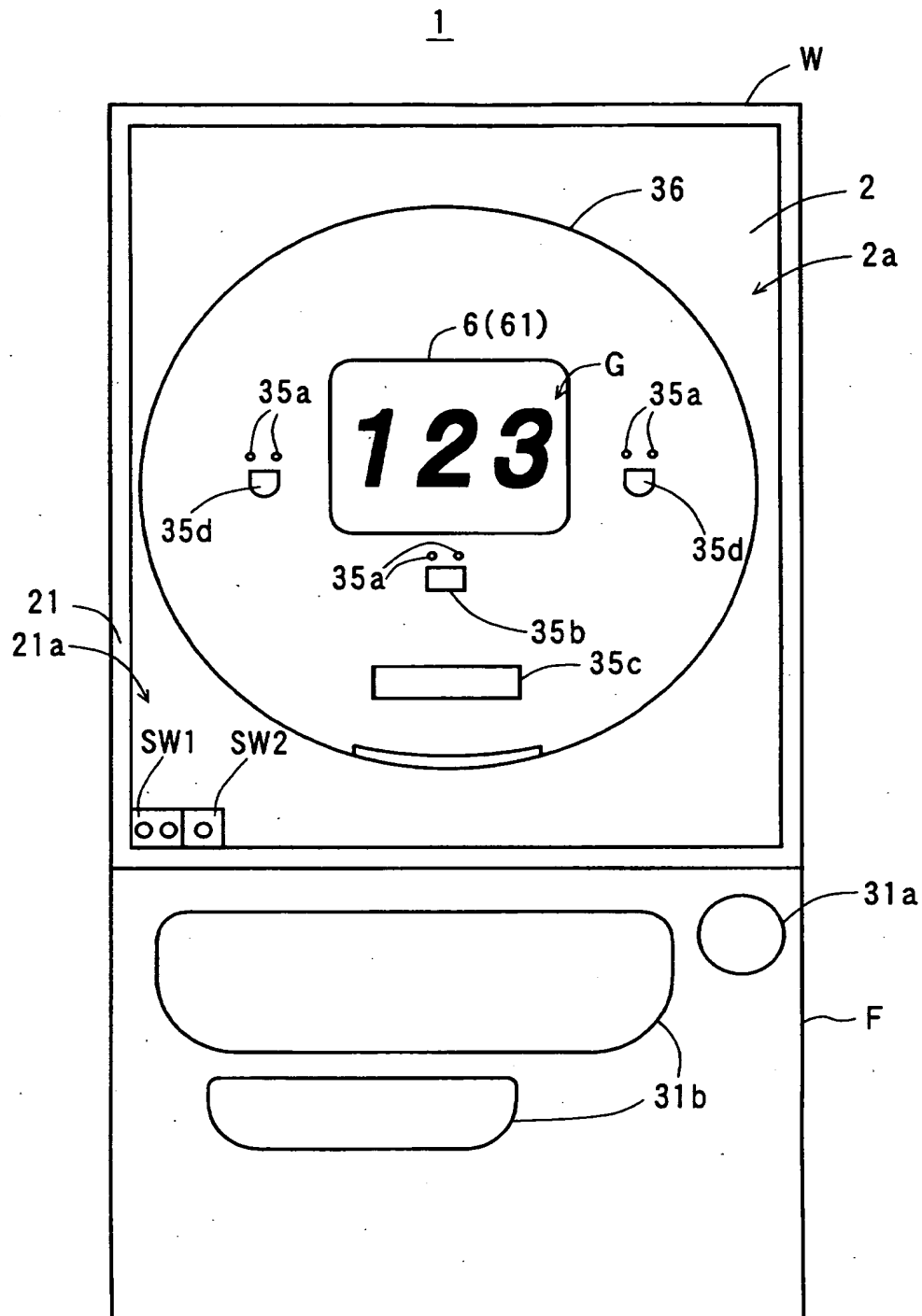
【符号の説明】

- 1 遊技機
- 2 遊技盤
- 2 a 盤面
- 3 遊技機構
- 5 姿勢切替保持機構
- 3 1, 3 2 打出し機構
- 3 3 a, 3 3 b, 3 3 c 移動板
- 4 1 主制御部
- 6 1 液晶パネル

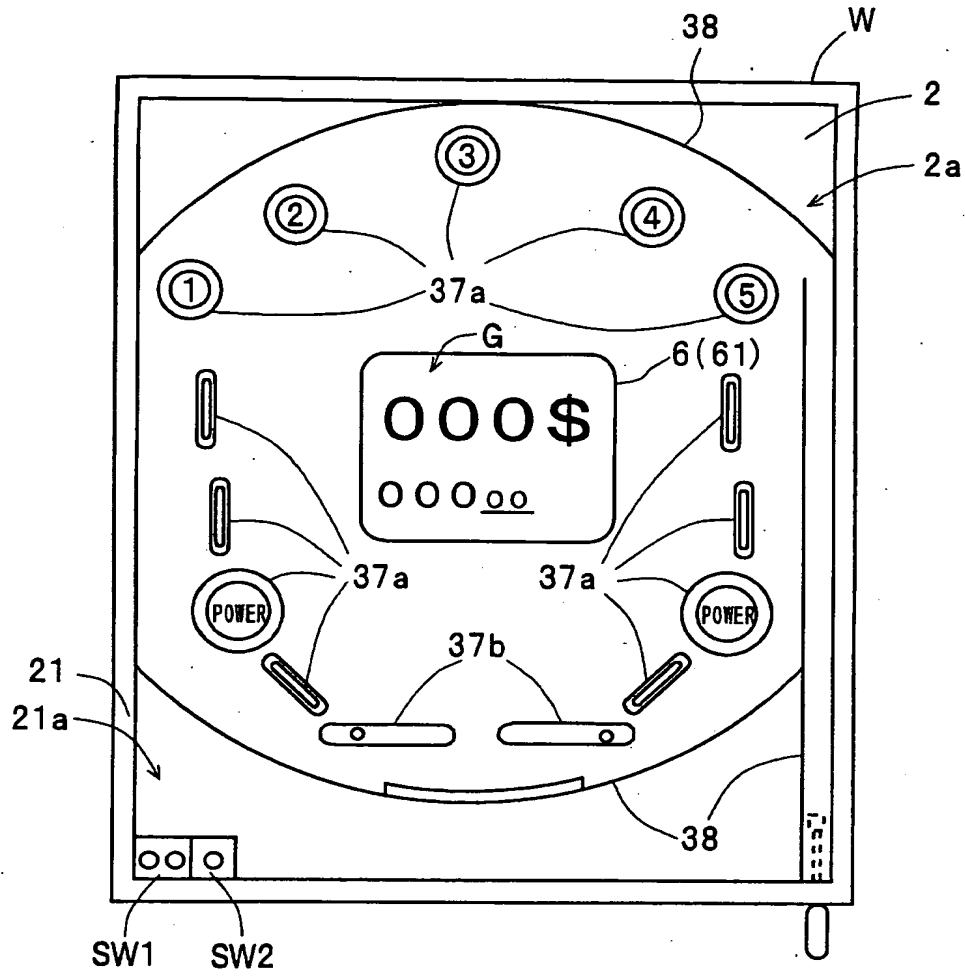
6 2 表示制御部
6 6 画像データ記憶部
D p 画像データ
S W 1 ゲーム選択スイッチ
W 遊技機本体

【書類名】 図面

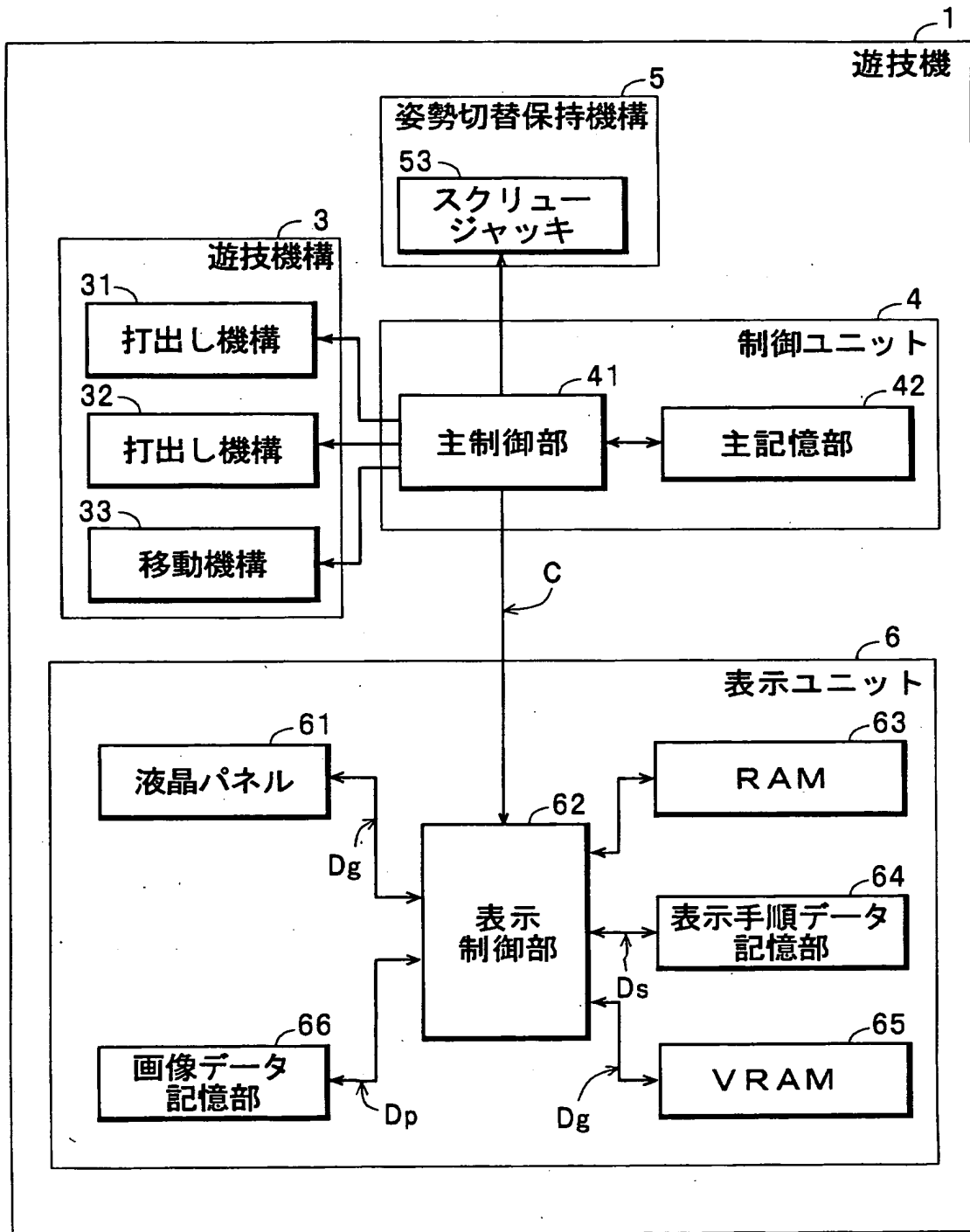
【図 1】



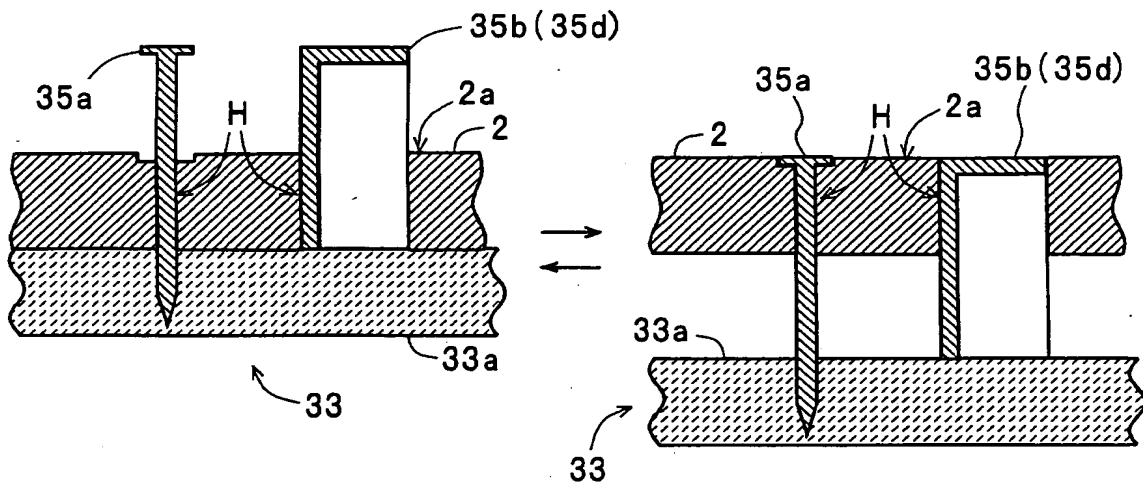
【図 2】



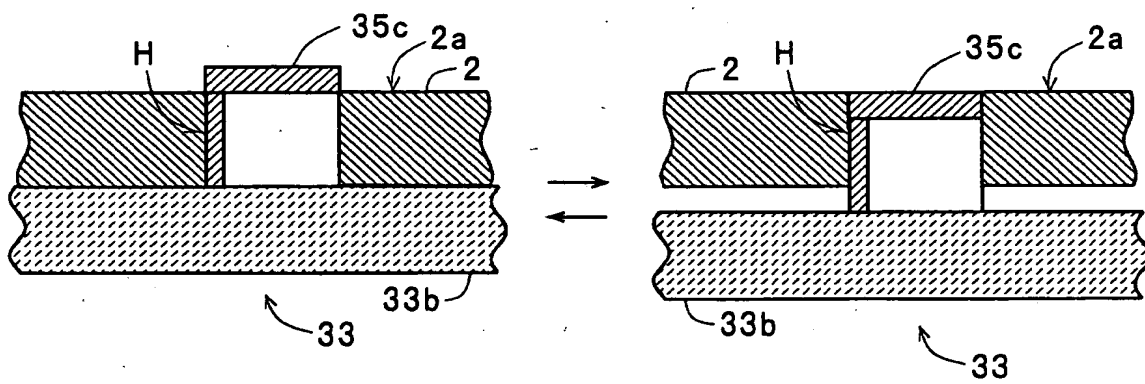
【図 3】



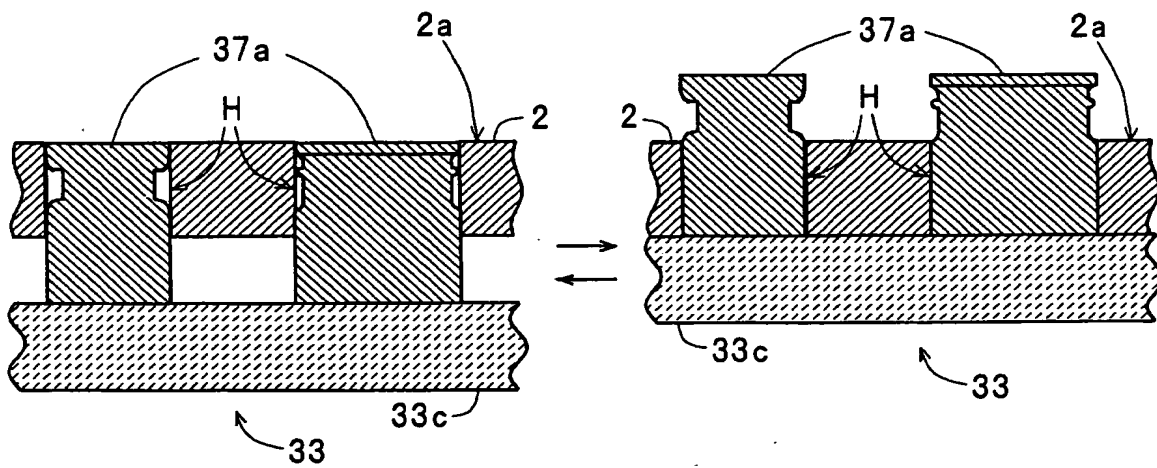
【図 4】



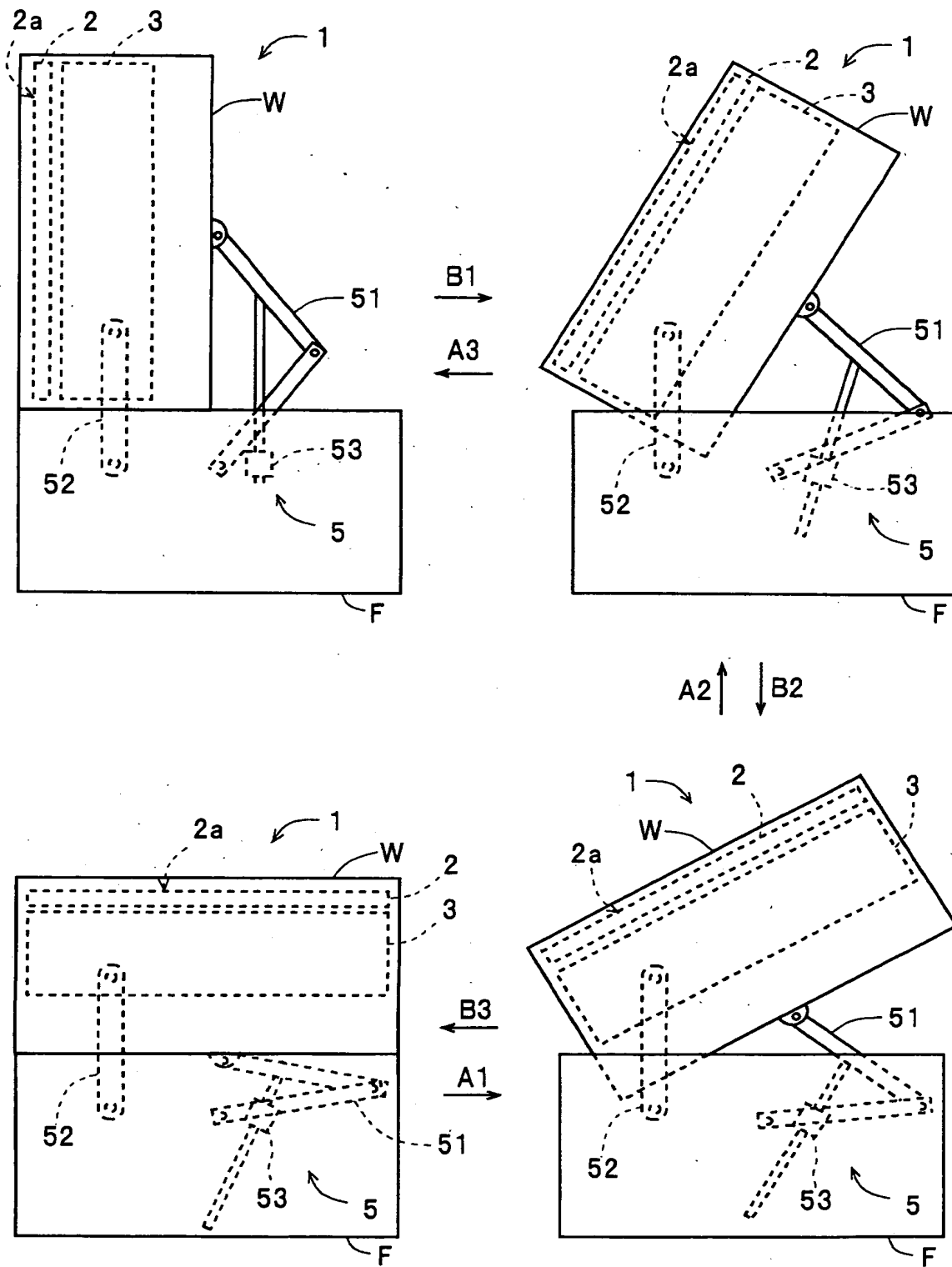
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 1 台で複数の遊技を楽しむ得る遊技機を提供する。

【解決手段】 盤面 2 a 側で遊技球が移動可能に構成された遊技盤 2 と、遊技盤 2 の盤面 2 a 側に向けて遊技球を打ち出す打出し部および遊技盤 2 の盤面 2 a を移動させられた遊技球を入賞可能に遊技盤 2 に配置される遊技部品を有する遊技機構 3 とを備えた遊技機 1 であって、遊技機構 3 は、仮想水平面に対する遊技盤 2 における盤面 2 a の傾斜角度が所定角度を超える状態で第 1 のゲームを遊技可能な第 1 の遊技可能状態と、傾斜角度が所定角度以下の状態で第 2 のゲームを遊技可能な第 2 の遊技可能状態とを少なくとも切り替え可能に構成されている。

【選択図】 図 7

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2002-340887
受付番号	50201775716
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成14年11月26日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成14年11月25日
-------	-------------

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000002369]

1. 変更年月日	1990年 8月20日
[変更理由]	新規登録
住 所	東京都新宿区西新宿2丁目4番1号
氏 名	セイコーエプソン株式会社